



OR042 Parti, parti, parti....

Kapd fel a táskádat, és irány a buli! 3D-s hátizsákokkal

Játékosok száma: 2-4

Életkor: 4-8 éves gyermekeknek

Fejlesztési tájékoztató Az Orchard Toys Fun Learning Games szórakoztatva tanító játéakai elősegítik a gyermekek kommunikációját, kedvet adnak a közös játékhoz.

Ezt a társasjátékot úgy tervezték meg, hogy kapcsolódjon az alapozó oktatás tantervéhez, fejlessze a figyelmet, a személyiséget és a szociális készséget, fejlessze a szókincset és a kommunikációs készségeket.

A doboz tartalma: 1 db hat részből összeilleszthető játéktábla, 1 db 3D-s partiasztal, 4 db 3D-s hátizsák, 24 db képes kellékkártya, 4 db ajándékkártya, 8 db szereplő-kártya + 8 db talp, 1 db dobókocka, 1 db játékmértető

A játék célja: Elsőként érd el a partiasztalt, egy ajándékdobozzal és öt partikelléssel a táskában, hogy falatozhass a sütikből.

A játék menete:

- Összeállítjuk a játéktáblát és a 3D-s asztalt, és elhelyezzük az asztalt a játéktábla közepén.
- Minden játékos választ egy hátizsákot és egy szereplőt, akit ráhelyez egy talpra, és a bábút a játéktáblán az egyik rózsaszín nyílra állítja. A maradék szereplő figurákat is elhelyezzük a partitáblán.
- A partikellékek és ajándékdobozok képes kártyáit képes oldalukkal felfelé elhelyezzük az asztalon a tábla körül, hogy mindenki jól láthassa őket.
- A legfiatalabb játékos dob a kockával, és az óra járásával egyező irányba annyit lép a bábujával, amennyit a kocka mutat.
- Ha olyan mezőre érkezik, amelyen egy kellék vagy ajándékdoboz képe van, megkeresi a kártyák közül a megfelelőt, és belerakja a táskájába. Ha azt a kártyát már valaki begyűjtötte, akkor nem tesz semmit, vár a sorára a következő körben. Figyelni kell, hogy senkinél se legyen egyszerre több mint 1 ajándékdoboz-kártya és 5 kiegészítő-kártya.
- Ha a játékos olyan mezőre érkezik, amelyen egy kiborult hátizsák van, a nála lévő kártyák közül egyet visszatesz a közösbe. Ha nem volt semmi a táskájában, akkor nem tesz semmit, jöhet a következő játékos.
- Ha a két, rózsaszín nyilas fehér mező egyikére érkezik, akkor eldöntheti, hogy egy ajándékdobozt vagy egy partikelléket választ, aszerint, hogy mi hiányzik a táskájából.
- Ha olyan mezőre érkezik a játékos, amelyen mobiltelefon van, fel kell hívnia játékból egyik társát. Akit felhívtak, kivesz a táskájából egy kártyát, és visszateszi az asztalra a többi közé.
- Ha a játékosnak már összegyűlt egy ajándékdoboz és öt kelléke, folytatja útját a játéktábla szélén a legközelebbi, lufival jelölt folyosóig, amin el lehet jutni a süteményes asztalhoz.
- Ne felejtjük el, hogy akinek tele van a hátizsákja, még elveszíthet egy-egy darabot, ha olyan mezőre ér, amin kiborult táskák vannak, vagy ha valaki felhívja telefonon. Aki a folyosón veszít egy tárgyat, következő dobásával visszafelé indul, majd a játéktábla szélén folytatja az útját, amíg sikerül újra megszereznie egy kelléket.
- A sütis asztal előtt nem muszáj pontosan annyit dobni, ahány lépés elválaszt tőle. Aki elsőként éri el az asztalt, megnyeri a játékot. A többiek folytathatják a játékot, míg mindenki eljut az asztalhoz, süteményt enni.

Az nyer, aki összegyűjt a hátizsákjába egy ajándékdobozt és öt partikelléket, és elsőként jut el az asztalhoz.

Jó szórakozást!

A játékot importálja és forgalmazza: **Katica Játék Kft.**

1077 Budapest, Király utca 101. (Lövölde térnél)

Tel/fax.: 06-1-462-23-88/87

E-mail: katica@katica.hu

Web: www.katica.hu